## はじめに



## ゲームの遊びかた



## ゲーム紹介

## その他

# 1 安全に使用するために

## ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ゲームボーイギャラリー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

## ⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

## 『ゲームボーイギャラリー』に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

## 2 ゲーム紹介

『ゲームボーイギャラリー』には、「ゲーム＆ウオッチ」で発売された４つのゲームが収録されています。

### ギャラリーにようこそ！

あのゲーム＆ウオッチの名作４本がリバイバル！
ただ懐かしいだけではありません。それぞれのゲームにはオリジナルに忠実な「むかし」モードのほかに、現代アレンジの「いま」モードが楽しめます。
この「いま」モードがおもしろい！
アクションゲームの原点に還るような基本的な動作と、高得点を狙う単純さが意外なほどに快感です！
さあ、ゲーム＆ウオッチ世代もそうでない人も、『ゲームボーイギャラリー』の世界を存分に楽しんでください。

## ゲーム&ウオッチとは

「ゲーム&ウオッチ」は、１９８０年代に発売された、携帯用液晶ゲーム機です。１９８０年に発売されたシルバーシリーズの『ボール』以降、液晶画面の大きくなった「ワイドスクリーン」や、２画面の「マルチスクリーン」などを含め、多数のシリーズ商品が発売されました。

### マンホール

通行人の動きに合わせて、マンホールをフタでふさぎます。
１９８１、８３年発売

### ファイア

火災が発生。飛び降りる人たちを救急車まで運びます。
１９８０、８１年発売

### オクトパス

大ダコの脚をくぐり抜け、海底深くに眠る財宝を引き上げます。
１９８１年発売

### オイルパニック

配管が破裂。漏れるオイルを受け止めて、危機を切り抜けます。
１９８２年発売

## 各ゲームの操作方法

### マンホール

| | |
|---|---|
| 移動 | ✚ |
| ナナメへ移動 | Ⓐ |

### ファイア

| | |
|---|---|
| 移動 | ✚ |
| 右へ移動 | Ⓐ |
| 左へ移動 | Ⓑ |

### オクトパス

| | |
|---|---|
| 移動 | ✚ |
| 右へ移動 | Ⓐ |
| 宝物を拾う | ✚/Ⓐ（宝箱の前にいるとき） |
| 宝物を捨てる | Ⓑ（「いま」モードのとき） |

## オイルパニック

| | |
|---|---|
| 移動 | ✚ |
| オイルを受け渡す | ✚（一番端にいるとき） |
| 回転 | Ⓐ/Ⓑ（「いま」モードのとき） |

## その他の操作方法

| | |
|---|---|
| 項目を選ぶ | ✚ |
| 成績の確認 | ✚（ゲームセレクト画面のとき） |
| 決定 | Ⓐ |
| キャンセル | Ⓑ |
| PAUSE（一時中断）画面の表示 | START |
| 「いま」モードをプレイするときのBGMを消す | SELECT（モードセレクト画面のとき） |

※Ⓐ＋Ⓑ＋START＋SELECTを同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

## スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

## 1．タイトル画面

タイトル画面でⒶを押すと、ゲームの説明後、ゲームセレクト画面に進みます。

※ゲームの説明で、「ぜんぶわかった」を選ぶと、その後のプレイで説明が表示されなくなります。
※「ギャラリーコーナー」（→１４）が出現した後は、タイトル画面で「ＧＡＭＥ」を選ぶと、ゲームセレクト画面に進みます。

### デモプレイについて

タイトル画面で操作せずにそのままにしておくと、デモプレイを見ることができます。デモプレイ中にⒶを押すと、タイトル画面に戻ります。

## 中断データから始める

中断データ（→6）があるときは、タイトル画面に「中断データ有り」と表示されます。Ⓐを押すと、中断したゲームの続きからプレイできます。

※中断データは１つだけセーブすることができます。一度ゲームを再開すると、セーブされていた中断データは消去されます。

**中断データの内容**

ゲーム名やモード、難易度が表示されます。

## 2．ゲームセレクト画面

ゲームセレクト画面でゲームを選びます。いずれかを選ぶと、モードセレクト画面に進みます。

### 成績について

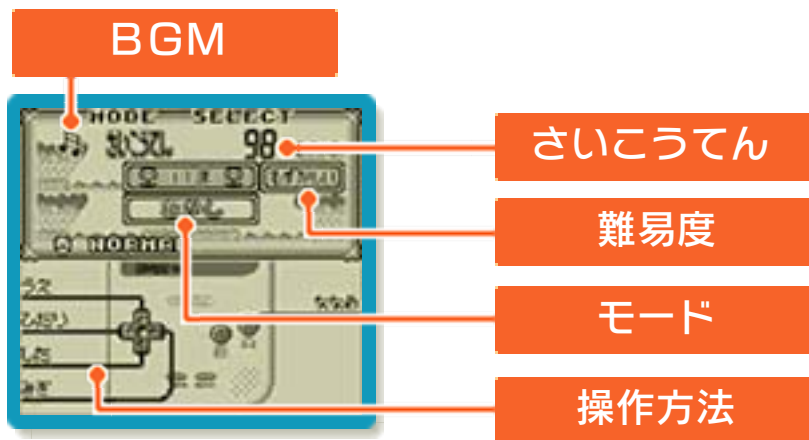
✚を押すと成績を確認できます。

**成績**

☆１つが２００点を表します。複数のゲームで☆を５つずつ集めると、なにかが起こります。

右が「難易度：むずかしい」、左が「難易度：やさしい」、上段が「いま」モード、下段が「むかし」モードの成績です。

## 3．モードセレクト画面

モードセレクト画面で、モードと難易度を選びます。✚でモードを選び、✚で難易度を選びます。

| さいこうてん | 選んでいるモードと難易度での最高得点です。 |
|---|---|
| モード | 「むかし」モードと「いま」モードの２種類があります。 |
| 難易度 | 「やさしい」と「むずかしい」の２種類があります。 |
| BGM | 「いま」モードでは、ＢＧＭを消せます。SELECTを押すと♫が消えて、ＢＧＭがオフになります。 |

## 5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→7）をご覧ください。

# 6 データのセーブ（保存）と消去

## データのセーブについて

このゲームでは、「最高得点」と「中断データ」をセーブできます。

### 最高得点のセーブ

各ゲームのゲームオーバー時に、最高得点が自動的にセーブされます。セーブされた最高得点は、モードセレクト画面で確認できます。

### 中断データのセーブ

ＰＡＵＳＥ画面（→９）を表示し、リセットすると、中断データがセーブされます。中断データは、１つのみセーブできます。

## 中断データの消去について

中断データからゲームを再開すると、中断データは消去されます。消去された中断データは元に戻せませんので、ご注意ください。

# 7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

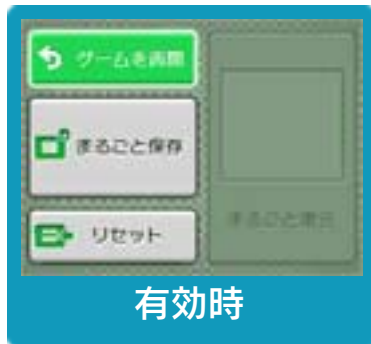
## VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

## VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓍ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について
　詳しくは以下をご覧ください。

## まるごとバックアップ機能

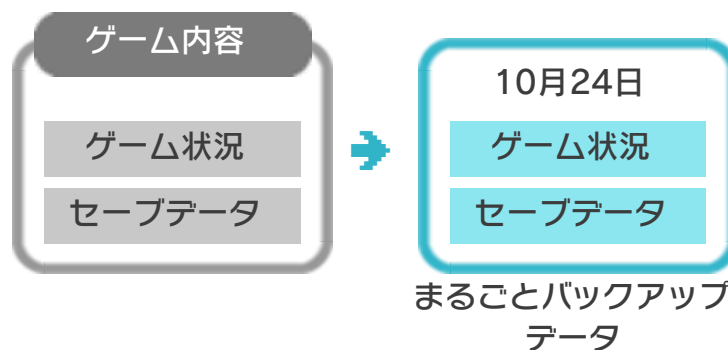
ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

## まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

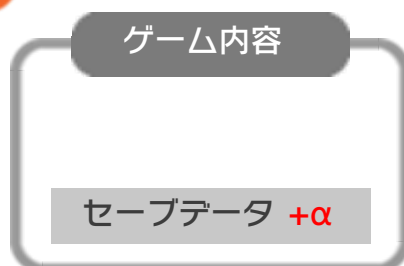
バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

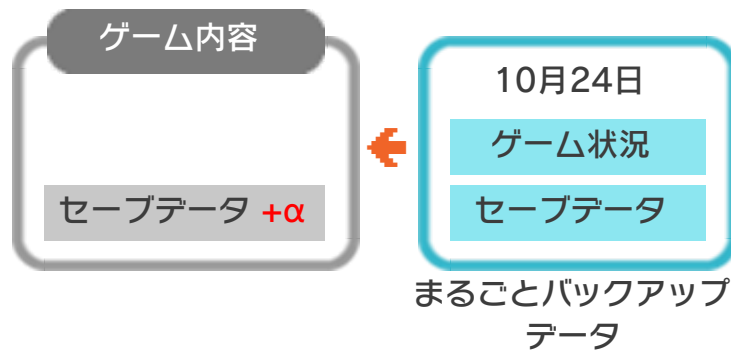
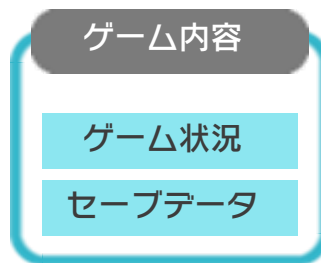
（例）

❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ（➔） します。

10/24

❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28

ゲーム内容

セーブデータ +α

❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ（）
10/28
ゲーム内容
セーブデータ +α
10月24日
ゲーム状況
セーブデータ
まるごとバックアップデータ
❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（+α）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。
10/28
ゲーム内容
ゲーム状況
セーブデータ

## まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

## まるごとバックアップ機能が有効の時

| ゲームを再開 | ゲームを再開します。 |
| --- | --- |
| まるごと保存 | ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。 |
| リセット | タイトル画面に戻ります。 |
| まるごと復元 | まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。<br>※データがある場合のみ表示されます。 |

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

## まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

# おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

## ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

## ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ+Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

# ゲームの進めかた

ゲームやモード、難易度を決めると、ゲームが始まります。各ゲームの遊びかたやミスの条件については、（→１０～１３）をご覧ください。

## ミスについて

各ゲームでそれぞれの条件を満たすとミスとなります。

### ゲームオーバー

３回ミスをするとゲームオーバーとなり、モードセレクト画面に戻ります。

### ミスクリア

ミスの回数が減ることを、「ミスクリア」といいます。「むかし」モードの場合は、一定の得点に達するたびに、すべてミスクリアとなります。「いま」モードの場合は、一定の得点に達するたびにハート（♡）が現れます。ハートに触れると、１回分ミスクリアになります。

ヒント

ゲームオーバーのときに一定以下の得点だと、ゲームのヒントが表示されます。

# 9 画面の見かた

画面に表示される内容は、どのゲームも共通です。表示される位置などは、ゲームやモードによって変わります。
※以下の画面は「マンホール」（→１０）のものです。

現在の得点

ゲームの難易度

GAME　A：やさしい
GAME　B：むずかしい

## 「いま」モードの画面

ミスの回数

現在の得点

ハート

触れると、１回分ミスクリアとなります。

ゲームの難易度

：やさしい

：むずかしい

### ＰＡＵＳＥ画面について

ゲームをプレイ中に START を押すと、ＰＡＵＳＥ画面になり、以下のメニューが表示されます。

| | |
|---|---|
| ＣＯＮＴＩＮＵＥ | ゲームを再開します。 |
| ＥＸＩＴ | ゲームを終了して、モードセレクト画面に戻ります。 |

※ＰＡＵＳＥ画面を表示し、リセットすると、中断データがセーブされます。

## ゲーム紹介

通行人の動きに合わせて、マンホールの下からフタをするゲームです。通行人がフタのないマンホールの上を通り、落ちるとミスとなります。

### 「むかし」モード

フタが１つあります。マンホールの上を通行人が通るときに、下からフタで押さえます。

### 「いま」モード

フタは４つあります。マンホールの上を通行人が通ると、フタが落ちます。通行人を落とさないよう、ヨッシーでフタを操作します。

## 11 ファイア

### ゲーム紹介

火事の建物から飛び降りる人をトランポリンで受け止め、救急車または馬車まで運ぶゲームです。飛び降りる人を受け損なうと、ミスとなります。

#### 「むかし」モード

３階と４階から人が飛び降りてきます。

※難易度が「やさしい」のときは４階からのみです。

#### 「いま」モード

飛び降りてくる場所は一定です。受け止めたときに跳ね上がる高さが、キャラクターによって異なります。

## タマゴについて

「いま」モードでは、タマゴ（）が落ちてきます。タマゴを受け止めると、スターかボムヘイが現れます。

●スター

トランポリンで受け止めるたびに、ボーナス得点が手に入ります。

●ボムヘイ

馬車まで運ぶとミスとなります。途中で落とせば、ミスとはなりません。

# 12 オクトパス

## ゲーム紹介

海底に眠る宝物を引き上げるゲームです。
タコが伸ばした脚に捕まると、ミスとなります。
※「いま」モードでは、タコが吐き出したスミに当たってもミスとなります。

### 「むかし」モード

宝物を取って船に戻ると、３点のボーナス得点が手に入ります。

### 「いま」モード

船に戻るごとに、取った宝物の数の、倍のボーナス得点が手に入ります。宝物をたくさん取ると、宝物の重さで動きが遅くなります。
宝物を捨ててタコの脚に当てると、その脚はしばらくの間引っ込みます。

# 13 オイルパニック

## ゲーム紹介

天井から漏れるオイルをバケツで受け止め、階下の相手にタイミングを見て渡すゲームです。「オイルを床に落とす」または「受け渡しに失敗する」とミスとなります。

オイルを床に落とした回数

受け渡しに失敗した回数

※どちらかのミスの回数が３回になると、ゲームオーバーです。

### 「むかし」モード

オイル３滴でバケツがいっぱいになります。あふれる前に階下の相手にオイルを渡します。３滴ためた状態で渡すとボーナス得点が手に入ります。

## 「いま」モード

オイルを３滴ためられるバケツを両手に持っています。体を回転して、６滴までためられます。あふれる前に階下のヨッシーにオイルを渡します。６滴のオイルを一度に渡すと、ボーナス得点が手に入ります。

### ブロックについて

「いま」モードで、ヨッシーが両端にいるときに６滴のオイルを一度に渡すと、ヨッシーがブロックを吐き出します。ブロックを増やしていくと、なにかが起こります。

## 14 ギャラリー

ギャラリーでは、「ゲーム&ウオッチ」で発売されたゲームが紹介されます。一定以上の得点を取ると、ゲームオーバーのときにギャラリーを見ることができます。

### ギャラリーコーナー

一度見たギャラリーは、「ギャラリーコーナー」で何度でも見ることができます。ギャラリーを見ると、タイトル画面に「GALLERY」という項目が追加されます。これを選ぶと、ギャラリーコーナーを見ることができます。